

## Оглавление

<u>Описание библиотеки PIP.....</u>	<u>2</u>
<u>  Общие сведения.....</u>	<u>2</u>
<u>  Контейнеры.....</u>	<u>3</u>
<u>  Байтовый массив.....</u>	<u>4</u>
<u>  Битовый массив.....</u>	<u>4</u>
<u>  Строка.....</u>	<u>4</u>
<u>  Файл.....</u>	<u>4</u>
<u>  Поток.....</u>	<u>5</u>
<u>  Таймер.....</u>	<u>5</u>
<u>  Математика.....</u>	<u>5</u>
<u>  Вычислитель.....</u>	<u>7</u>
<u>  Захват клавиатуры.....</u>	<u>10</u>
<u>  Консоль.....</u>	<u>10</u>
<u>  Конфигурационный файл.....</u>	<u>14</u>
<u>  Последовательный порт.....</u>	<u>16</u>
<u>  Сетевой интерфейс.....</u>	<u>18</u>
<u>  Протокол.....</u>	<u>18</u>
<u>  Сигналы.....</u>	<u>21</u>
<u>  Анализ командной строки.....</u>	<u>22</u>
<u>  Процесс.....</u>	<u>23</u>
<u>Описание классов.....</u>	<u>26</u>

# Описание библиотеки PIP

## Общие сведения

Целью создания является потребность в инструменте, позволяющем создавать консольные программы общего назначения, в том числе для работы с COM-портами и Ethernet, с минимальным объемом кода.

Библиотека получила название PIP, сокращенно Platform-Independent Primitives. К основным достоинствам можно отнести работоспособность кода, написанного на базе PIP, минимум на 3 ОС:

1. Windows (любой версии);
2. Linux (проверено на Gentoo и Ubuntu);
3. QNX (проверено на версиях 6.3.0 и 6.3.2),  
а также на 2 компиляторах под Windows: MinGW и MS Visual C.

Библиотека представляет собой набор классов, некоторые из них базовые, т. е. используются как предок класса-наследника. При создании библиотеки использовался стиль Qt.

При подключении любого файла библиотеки подключается файл «piincludes.h», который содержит:

- макрос LINUX, QNX или WINDOWS, определяющий рабочую ОС;
- макрос CC\_GCC или CC\_VC, определяющий компилятор;
- макрос FOREVER – бесконечный цикл;
- макрос FOREVER\_WAIT для бесконечного ожидания;
- краткие названия типов:
  - llong – long long;
  - uchar – unsigned char;
  - ushort – unsigned short int;
  - uint – unsigned int;
  - ulong – unsigned long;
  - ullong – unsigned long long;
  - ldouble – long double;
- функцию string errorString(), возвращающую текст последней системной ошибки;
- шаблонные функции:
  - void piSwap(Type & f, Type & s) – меняет местами значения f и s;
  - Type piMin(const Type & f, const Type & s) – возвращает минимальное значение из f и s;
  - Type piMax(const Type & f, const Type & s) – возвращает максимальное значение из f и s;
  - Type piMin(const Type & f, const Type & s, const Type & t) – возвращает минимальное значение из f, s и t;
  - Type piMax(const Type & f, const Type & s, const Type & t)

- возвращает максимальное значение из f, s и t;
- o Type piClamp(const Type & v, const Type & min, const Type & max) - возвращает значение v в пределах min и max.

Все классы библиотеки оперируют контейнерами, определенными в файле «piconainers.h» и строками, определенными в файле «pistring.h».

## Контейнеры

- **PIVector** - быстрый доступ к любому элементу, быстрое добавление в конец;
- **PIList** - быстрый обход всех элементов;
- **PISet** - набор уникальных элементов;
- **PIStack** - реализует функции стека;
- **PIDeque** - быстрое добавление в начало и конец;
- **PIQueue** - реализует функции очереди;
- **Ошибка: источник перекрестной ссылки не найден** - набор пар ключ-значение, ключи уникальны.

Для удобного обхода контейнеров существует макрос piForeach(i, c), позволяющий получить поэлементный доступ к любому типу контейнера. Этот макрос расширяется набором окончаний:

- C - приставка const к переменной;
- R - обход в обратном порядке;
- A (только GCC) - автоматическое определение типа переменной.

Например:

```
PIVector<int> v;
v << 1 << 4 << 8;
piForeachC (int i, v) \\ == piForeach (const int i, v)
    cout << i << " ";
cout << endl;
```

В консоли будет «1 4 8».

```
PIVector<int> v;
v << 1 << 4 << 8;
piForeachRA (i, v) { \\ == piForeachR (int & i, v)
    i--;
    cout << i << " ";
}
cout << endl;
```

В консоли будет «7 3 0».

Для удобного использования перечислений существует шаблонный класс **PIFlags**, позволяющий использовать его вместо переменной целого

типа и имеющий оператор [] для проверки вхождения элемента перечисления.

Например:

```
enum TestEnum {First, Second};
PIFlags<TestEnum> flags;
flags = First | Second;
if (flags[Second]) cout << "second ";
flags &= First;
if (flags[First]) cout << "first";
if (flags[Second]) cout << "second";
cout << endl;
```

В консоли будет «second first».

## **Байтовый массив**

Байтовый массив в PIP, класс **PIByteArray**, – это наследный от **PIVector<uchar>** класс, имеющий функции перевода содержимого в base64 и обратно, а также упаковку/распаковку по алгоритму RLE.

## **Битовый массив**

Байтовый массив в PIP, класс **PIBitArray**, реализует хранение битовых данных и все присущие контейнерам операции. Содержимое всегда выравнено по 4-х байтовой границе. Существует потоковый оператор вывода в `std::ostream`, группирующий вывод по 8 бит.

## **Строка**

Строка в PIP, класс **PIString**, работает с кодировкой UTF8.

Строка представляет собой динамический массив символов **PIChar**, каждый из которых – это 4-х байтное целое число. Т. е. строка в может содержать символы в юникоде. Строка имеет все необходимые функции для работы с текстовой строкой. Полная совместимость со строками:

- `char *` ;
- `wchar_t *` ;
- `std::string`;
- `std::wstring`.

Строку можно создавать из любого числа, а также переводить в числа, причем числа с приставкой «0x» и «0» воспринимаются как шестнадцатеричные и восьмеричные соответственно.

## **Файл**

Файл в PIP, класс **PIFile**, является расширением файлового потока `std::fstream`. Он может выступать в качестве текстового и бинарного

файла одновременно: для побайтового чтения/записи существуют функции `writeData/readData`, а для текстового чтения/записи потоковые операторы.

## Поток

Поток в PIP, класс **PIThread**, реализован через `pthread` в \*NIX\QNX средах и через `WinAPI` в Windows. Для использования потока необходимо наследоваться от класса `PIThread` и переопределить функцию `void run()`; Также можно переопределить функции, вызывающиеся при старте и завершении потока: `void begin()` и `void end()`. функция `run()` вызывается внутри созданного потока до тех пор, пока не будет вызвана функция `stop()` или `terminate()`, т. е. нет необходимости создавать внешний цикл внутри `run()`. Поток имеет приоритет и собственный мьютекс, который при включенном `needLockRun()` блокирует вызов `run()`. Этот мьютекс можно блокировать/разблокировать функциями потока `lock()/unlock()`. Поток запускается функцией `start(int delay)`, где `delay` – задержка в миллисекундах между вызовами `run()`. Для одиночного запуска `run()` используется функция `startOnce()`.

## Таймер

Таймер в PIP, класс **PITimer**, реализован через события системы в \*NIX\QNX средах и через поток с задержкой в Windows. В конструкторе таймера передается указатель на функцию формата `void function(void * data, int delim)`, которую таймер будет вызывать через фиксированные отрезки времени. В эту функцию он передает данные, заданные функцией `setData(void * data)` или в конструкторе и делитель частоты, вызвавший функцию ('1' для основной частоты). Также таймер можно использовать для измерения отрезков времени: функции `elapsed_n()`, `elapsed_u()`, `elapsed_m()` и `elapsed_s()` возвращают количество нано-, микро-, мили- или секунд с момента последнего вызова `reset()` или запуска таймера.

Таймеру можно задавать делители частоты с помощью функции `void addDelimiter(int delim, TimerEvent slot)`, где `delim` – количество делитель частоты, `slot` – вызываемая по делителю функция, по умолчанию = 0, при этом будет вызываться основная функция таймера.

Например:

```
int ticks = 0;

void timerFunc(void * d, int delim) {
    cout << "tick " << ticks << ", delim = "
         << delim << ", elapsed "
         << ((PITimer*)d)->elapsed_m()
         << " ms" << endl;
    ticks++;
};
```

```
int main(int argc, char * argv[]) {
    PITimer timer(timerFunc, &timer);
    timer.addDelimiter(2);
    timer.addDelimiter(5);
    timer.start(50.);
    while (ticks < 10) msleep(1);
};
```

В консоли будет:

```
«tick 0, delim = 1, elapsed 50.3072 ms
tick 1, delim = 1, elapsed 100.31 ms
tick 2, delim = 2, elapsed 100.432 ms
tick 3, delim = 1, elapsed 150.269 ms
tick 4, delim = 1, elapsed 200.283 ms
tick 5, delim = 2, elapsed 200.407 ms
tick 6, delim = 1, elapsed 250.293 ms
tick 7, delim = 5, elapsed 250.417 ms
tick 8, delim = 1, elapsed 300.27 ms
tick 9, delim = 2, elapsed 300.394 ms»
```

## **Математика**

В PIP реализованы векторный-матричный аппараты, решение дифференциальных уравнений различными методами, а также минимальный набор математических функций и констант.

Краткие названия типов:

- complexi – complex<int>;
- complexf – complex<float>;
- complexd – complex<double>;
- complexld – complex<ldouble>.

Константы:

- M\_PI –  $\pi$ ;
- M\_2PI –  $2\pi$ ;
- M\_PI\_3 –  $\pi/3$ ;
- complexld complexld\_i(0., 1.);
- complexld complexld\_0(0.);
- complexld complexld\_1(1.);
- complexd complexd\_i(0., 1.);
- complexd complexd\_0(0.);
- complexd complexd\_1(1.);
- double deg2rad =  $\pi/180$  – для перевода из градусов в радианы;
- double rad2deg =  $180/\pi$  – для перевода из радиан в градусы;

Функции:

- int pow2(const int p) – возведение 2 в целочисленную положи-

- тельную степень;
- `double sqr(const double & v)` – квадрат числа;
- `double sinc(const double & v)` –  $\sin(\pi \cdot v) / (\pi \cdot v)$ ;
- `complexd atanc(const complexd & c)` – арктангенс от комплексного числа;
- `complexd asinc(const complexd & c)` – арксинус от комплексного числа;
- `complexd acosc(const complexd & c)` – арккосинус от комплексного числа;

Векторный и матричный аппараты реализованы в двух формах: шаблонной и динамической.

Шаблонные классы вектора и матрицы:

- `template<uint Size, typename Type = double> class PIMathVectorT,`
- `template<uint Cols, uint Rows = Cols, typename Type = double> class PIMathMatrixT.`

По умолчанию вектор и матрица имеют тип `double`, матрица квадратная.

Размеры шаблонных векторов и матриц нельзя менять после их объявления.

Динамические классы вектора и матрицы:

- `template<typename Type = double> class PIMathVector,`
- `template<typename Type = double> class PIMathMatrix.`

Размеры динамических векторов и матриц можно менять после их объявления, однако шаблонные типы работают быстрее.

Векторно-матричный аппарат поддерживает следующие операции:

- умножение/деление вектора/матрицы на число;
- сумма/вычитание векторов/матриц;
- вектор \* вектор – векторное произведение;
- вектор ^ вектор – скалярное произведение;
- умножение матрицы на матрицу;
- умножение матрицы на вектор;
- транспонирование и инвертирование матриц.

Для получения единичной матрицы нужного формата существует статичная функция `identity()`, например: «`PIMathMatrixT<3u, 3u>::identity()`». Вектора и матрицы имеют потоковые операторы вывода в `std::ostream`. Для удобства введены краткие именованные типы:

- `PIMathVectorT2i` – `PIMathVectorT<2u, int>`;
- `PIMathVectorT3i` – `PIMathVectorT<3u, int>`;
- `PIMathVectorT4i` – `PIMathVectorT<4u, int>`;
- `PIMathVectorT2d` – `PIMathVectorT<2u, double>`;
- `PIMathVectorT3d` – `PIMathVectorT<3u, double>`;

- `PIMathVectorT4d` – `PIMathVectorT<4u, double>`;
- `PIMathMatrixT22i` – `PIMathMatrixT<2u, 2u, int>`;
- `PIMathMatrixT33i` – `PIMathMatrixT<3u, 3u, int>`;
- `PIMathMatrixT44i` – `PIMathMatrixT<4u, 4u, int>`;
- `PIMathMatrixT22d` – `PIMathMatrixT<2u, 2u, double>`;
- `PIMathMatrixT33d` – `PIMathMatrixT<3u, 3u, double>`;
- `PIMathMatrixT44d` – `PIMathMatrixT<4u, 4u, double>`;
- `PIMathVectori` – `PIMathVector<int>`;
- `PIMathVectord` – `PIMathVector<double>`;
- `PIMathMatrixi` – `PIMathMatrix<int>`;
- `PIMathMatrixd` – `PIMathMatrix<double>`.

## Вычислитель

Для вычислений по формуле, заданной текстовой строкой и значениями переменных, существует класс **PIEvaluator**. Он оперирует с комплексными числами с точность `double`. Вычисление происходит в 3 этапа:

1. задание переменных (необязательно);
2. проверка формулы;
3. вычисление значения.

Функции для работы с переменными:

- `int setVariable(const PIStrng & name, complexd value = 0.)` – задает переменной `name` значение `value`, если переменной с таким именем нету, она создается. Возвращает индекс переменной для быстрого доступа в ней;
- `void setVariable(int index, complexd value = 0.)` – задает переменной с индексом `index` значение `value`;
- `int variableIndex(const PIStrng & name)` – получить индекс переменной с именем `name`;
- `void removeVariable(const PIStrng & name)` – удаляет переменную с именем `name`;
- `void clearCustomVariables()` – удаляет все заданные переменные.

Для задания формулы используется функция `bool check(const PIStrng & string)`, которая возвращает истину если формула корректна и ложь, если некорректна. Преобразованную формулу можно получить функцией `const PIStrng & expression()`. Описание ошибки можно получить функцией `const PIStrng & error()`. Значение формулы вычисляется функцией `complexd evaluate()`.

При задании функции создается список низкоуровневых инструкций, привязанных к переменным. Это позволяет использовать вычислитель для потоковых вычислений, когда по фиксированной формуле можно получать значения при различных значениях переменных. Т. е. после задания функции можно менять значения переменных и вновь вычислять значение выражения. При этом вычислитель выполняет низкоуровневые последовательные инструкции, а не парсит текстовую



строку. Однако, такой метод негативно сказывается на производительности при постоянно меняющихся формулах, т. к. каждый раз при изменении формулы необходимо вызывать функцию `bool check(const PIString & string)`.

Вычислитель сам по возможности расставляет скобки и знаки умножения, что можно увидеть по преобразованной формуле.

Вычислитель по умолчанию имеет 3 константы:  $i$ ,  $e$ ,  $\pi$ .

Операторы, поддерживаемые вычислителем:

- $+$  – сумма;
- $-$  – вычитание;
- $*$  – умножение;
- $/$  – деление;
- $^$  – возведение в степень;
- $\%$  – остаток от деления;
- $==$  – равно;
- $!=$  – не равно;
- $>$  – больше;
- $<$  – меньше;
- $>=$  – не меньше;
- $<=$  – не больше.

Функции, поддерживаемые вычислителем:

- $\arcsin(x)$  – арксинус;
- $\arccos(x)$  – арккосинус;
- $\arctg(x)$  – арктангенс;
- $\text{arcctg}(x)$  – арккотангенс;
- $\text{random}(f, t)$  – случайное число от  $f$  до  $t$ ;
- $\sin(x)$  – синус;
- $\cos(x)$  – косинус;
- $\text{tg}(x)$  – тангенс;
- $\text{ctg}(x)$  – котангенс ;
- $\exp(x)$  – экспонента;
- $\text{sh}(x)$  – гиперсинус;
- $\text{ch}(x)$  – гиперкосинус;
- $\text{th}(x)$  – гипертангенс;
- $\text{cth}(x)$  – гиперкотангенс;
- $\text{sqrt}(x)$  – квадратный корень;
- $\text{sq}(x)$  – квадрат;
- $\text{pow}(x, p)$  – возведение  $x$  в степень  $p$ ;
- $\text{abs}(x)$  – модуль;
- $\ln(x)$  – натуральный логарифм;
- $\lg(x)$  – десятичный логарифм;
- $\log(x, b)$  – логарифм  $x$  по основанию  $b$ ;
- $\text{im}(x)$  – мнимая часть комплексного числа;
- $\text{re}(x)$  – действительная часть комплексного числа;

- $\text{arg}(x)$  – аргумент комплексного числа;
- $\text{len}(x)$  – длина комплексного числа;
- $\text{conj}(x)$  – комплексно-сопряженное число;
- $\text{sign}(x)$  – знак числа (действительной части);
- $\text{rad}(x)$  – градусы в радианы;
- $\text{deg}(x)$  – радианы в градусы.

Например:

```
int main() {
    PIEvaluator eval;
    eval.check("e*eee");
    cout << eval.expression() << " = " << eval.evaluate()
<< endl;
};
```

В консоли будет « $e \cdot \log(e \cdot e \cdot e) = (8.15485, 0)$ ».

```
int main() {
    PIEvaluator eval;
    int ind = eval.setVariable("x", 2.);
    eval.check("powx,2) + icosxpi");
    cout << eval.expression() << endl;
    cout << eval.content.variable(ind).value << ": " <<
eval.evaluate() << endl;
    eval.setVariable(ind, 3.);
    cout << eval.content.variable(ind).value << ": " <<
eval.evaluate() << endl;
};
```

В консоли будет « $\text{pow}(x, 2) + i \cdot \cos(x \cdot \pi)$   
 $(2, 0): (4, 1)$   
 $(3, 0): (9, -1)$ ».

## Захват клавиатуры

Для захвата клавиатуры в консольных приложениях используется класс **PIKbdListener**. В конструкторе класса указывается функция возврата в формате `void function(char key, void * data)`, где `key` – нажатая клавиша, `data` – данные, переданные вторым аргументом в конструкторе или функцией `void setData(void * data)`. Для удобства существует статическая переменная `bool exiting`, которая управляется данным классом после вызова функции `void enableExitCapture(char key = 'Q')`. По указанной клавише статическая переменная сменится на истину. Для ожидания выхода существует макрос `WAIT_FOR_EXIT`.

Например:

```
void keyFunc(char key, void * ) {
    cout << "you press \' " << key << "\' " << endl;
```

```
};

PIKbdListener kl(keyFunc);

int main() {
    cout << "press \'Q\' for exit" << endl;
    kl.enableExitCapture();
    kl.start();
    WAIT_FOR_EXIT
};
```

## Консоль

Для динамического автоматизированного форматированного отображения данных в консоль существует класс **PIConsole**. Этот класс позволяет выводить в консоль переменные различных типов по их указателям в несколько столбцов, группировать переменные по вкладкам, а также выполняет функции захвата и клавиатуры и ввода с нее строк.

Функция добавления, например, строки: `addVariable(const PIStrng & name, PIStrng * ptr, int column = 1, PIFlags<PIConsole::Format> format = PIConsole::Normal)`, где `name` - имя, отображаемое слева от значения, `ptr` - указатель на переменную, `column` - столбец в текущей вкладке, `format` - формат вывода. По умолчанию переменная добавляется в первый столбец со стандартным форматом. Всего существует 14 функций `addVariable` для разных типов переменных:

- `PIStrng`;
- `char`;
- `bool`;
- `short`;
- `int`;
- `long`;
- `llong`;
- `uchar`;
- `ushort`;
- `uint`;
- `ulong`;
- `ullong`;
- `float`;
- `double`.

Для добавления строки без переменной используется функция `addString(const PIStrng & name, int column = 1, PIFlags<PIConsole::Format> format = PIConsole::Normal)`.

Для добавления пустой строки используется функция `addEmptyLine(int column = 1, uint count = 1)`, где `count` - количество добавляемых пустых строк, по умолчанию одна строка.

Для добавления битовых переменных используется функция

`addBitVariable(const PIStrng & name, void * ptr, int fromBit, int bitCount, int column = 1, PIFlags<PIConsole::Format> format = PIConsole::Normal)`, где `ptr` – указатель на переменную, содержащую битовое поле, `fromBit` – смещение битового поля относительно начала, `bitCount` – количество бит в поле.

Каждая вкладка содержит свой набор переменных, и переключение между ними происходит автоматически по нажатию соответствующей вкладке клавиши. Если консоль содержит несколько вкладок, то снизу автоматически формируется строка подсказки, которая содержит имена вкладок с клавишами переключения. Также есть возможность добавить собственную строку подсказки для текущей вкладки при помощи функции `addCustomStatus(const PIStrng & str)`, удалить строку можно функцией `clearCustomStatus()`. После создания консоль имеет одну вкладку с именем «`main`» и клавишей переключения = 0.

Для добавления вкладки используется функция `int addTab(const PIStrng & name, char bind_key = 0)`, где `name` – имя вкладки, `bind_key` – клавиша переключения, если = 0, то переключится на вкладку из консоли невозможно, а возможно только из кода. Функция возвращает индекс созданной вкладки.

Для переключения на вкладку из кода используются функции:

- `bool setTab(uint index)` – переключиться по индексу;
- `bool setTab(const PIStrng & name)` – переключиться по имени. Если такой вкладки нету, то функции вернут ложь.

Формат формируется из перечисления `PIConsole::Format`:

- `Normal` – стандартный формат;
- `Bold` – полужирный;
- `Faint` – затененный (почти нигде не работает);
- `Italic` – курсив (почти нигде не работает);
- `Underline` – подчеркнутый;
- `Blink` – мерцающий;
- `Inverse` – поменять местами цвета фона и текста;
- `Black` – черный текст;
- `Red` – красный текст;
- `Green` – зеленый текст;
- `Yellow` – желтый текст;
- `Blue` – синий текст;
- `Magenta` – пурпурный текст;
- `Cyan` – голубой текст;
- `White` – белый текст;
- `BackBlack` – черный фон;
- `BackRed` – красный фон;
- `BackGreen` – зеленый фон;
- `BackYellow` – желтый фон;
- `BackBlue` – синий фон;
- `BackMagenta` – пурпурный фон;

- BackCyan – голубой фон;
- BackWhite – белый фон;
- Dec – десятичный формат (целые числа);
- Hex – шестнадцатеричный формат (целые числа);
- Oct – восьмеричный формат (целые числа);
- Scientific – научный формат (\*E±\*, числа с плавающей точкой).

В конструкторе консоли ей можно передать указатель на функцию возврата, также как и классу захвата клавиатуры. Консоль предоставляет такой же функционал ожидания выхода, как и класс захвата клавиатуры. Функция запуска консоли `void start(bool wait = false)` имеет один аргумент `wait` – при истине эта функция становится блокирующей до тех пор, пока не будет нажата клавиша выхода.

Пример использования:

```
struct BitsStruct {
    uchar b1: 1;
    uchar b2: 2;
    uchar b4: 4;
};

int i = 1;
BitsStruct bits;

void keyFunc(char key, void * ) {
    switch (key) {
        case '-': i--; break;
        case '+': i++; break;
        case '[': bits.b1--; break;
        case ']': bits.b1++; break;
        case ';': bits.b2--; break;
        case '\\': bits.b2++; break;
        case ',': bits.b4--; break;
        case '.': bits.b4++; break;
    }
};

PISConsole c(false, keyFunc);

int main() {
    c.addString("PISConsole example");
    c.addEmptyLine();

    c.addTab("colors", '1');
    c.addString("Red string", 1, PISConsole::Red);
    c.addString("Blue on yellow", 1, PISConsole::Blue |
PISConsole::BackYellow);
    c.addEmptyLine();
}
```

```

c.addTab("columns", '2');
c.addString("column 1", 1, PIconsole::BackYellow);
c.addString("column 2", 2, PIconsole::BackCyan);
c.addString("column 3", 3, PIconsole::BackMagenta);
c.addEmptyLine();

c.addTab("bits", '3');
c.addBitVariable("b1", &bits, 0, 1);
c.addBitVariable("b2", &bits, 1, 2);
c.addBitVariable("b4", &bits, 3, 4);
c.addCustomStatus("[ - -/+ b1, ;\ ' - -/+ b2, ,. - -/+
b4");
c.addEmptyLine();

c.addTab("formats", '4');
c.addVariable("our int", &i);
c.addVariable("dec", &i);
c.addVariable("oct", &i, 1, PIconsole::Oct);
c.addVariable("hex", &i, 1, PIconsole::Hex);
c.addCustomStatus("-+ - -/+ number");
c.addEmptyLine();

c.setTab(0);
c.enableExitCapture();
c.start(true);
};

```

Эта программа наглядно демонстрирует возможности отображения в консоль форматированных строк и данных, использования вкладок, обработки нажатия клавиш и ожидания выхода.

## **Конфигурационный файл**

Для получения данных из файлов формата, близкого в ini, существует класс **PIConfig**. Этот класс читает и записывает файлы, состоящие из строк следующего формата: «[пробелы] имя = значение [#тип(один символ)] комментарий]».

Все данные внутри класса хранятся в виде дерева. Пустое дерево содержит один узел «root». Каждый узел дерева имеет имя и может содержать значение, тип и комментарий, или массив дочерних узлов. В текстовом файле имя параметра может быть записано в виде последовательности имен узлов, разделенных символом или строкой разделителя, по умолчанию это точка.

Например, строка «n1.n2.n3 = 1» интерпретируется как узел n3, который является дочерним к узлу n2, который дочерний от узла n1. В этом случае узел n3 имеет значение, тип и комментарий, а узлы n1 и n2 имеют массивы дочерних узлов.

Для описания узла и массива узлов введены внутренние классы

## PIConfig::Entry и PConfig::Branch.

Класс PConfig::Entry имеет имя, тип, комментарий, указатель на узел-родитель и массив дочерних узлов в виде экземпляра PConfig::Branch. Также этот класс имеет перегруженный оператор неявного преобразования в следующие типы:

- bool;
- char;
- short;
- int;
- long;
- uchar;
- ushort;
- uint;
- ulong;
- float;
- double;
- PString;
- PStringList.

Класс PConfig::Branch наследован от PIVector<Entry \* > и имеет функции для поиска узлов по дочерним узлам содержимого.

Основные функции класса PConfig и PConfig::Entry:

- PConfig::Entry & getValue(const PString & vname, const PString & def = PString(), bool \* exist = 0) и ещё 12 подобных функций с различными типами def. Функция возвращает узел с путем vname или пустой узел со значением def, если не находит узла по пути vname. В переменную exist записывается был ли найден узел.
- void setValue(const PString & name, const PString & value, const PString & type = "s", bool write = true) общего вида и void setValue(const PString & name, const char \* value, bool write = true) и ещё 10 функций с различными типами value. Первая функция записывает узел по пути name со значением value и типом type. Если write истина, то сразу же производится запись в файл. Второй вариант функций без аргумента type, он определяется в зависимости от типа value.  
Если указанного узла нету, он создается.

Лучше всего соответствие между текстовым содержимым файла и древовидной структурой можно отразить на рисунке:

Name	Value	Type	Comment
gas			
sender			
ip	127 . 0 . 0 . 1	ip	
port	4097	integer	
frequency	10,00000	float	
writeHistory	<input checked="" type="checkbox"/>	boolean	
mcpl			
receiver			
ip	127 . 0 . 0 . 1	ip	
port	4012	integer	
frequency	20,00000	float	
writeHistory	<input type="checkbox"/>	boolean	

```

gas.sender.ip = 127.0.0.1 #i
gas.sender.port = 0x1001 #n
gas.sender.frequency = 10 #f
gas.writeHistory = true #b

mcpl.receiver.ip = 127.0.0.1 #i
mcpl.receiver.port = 4012 #n
mcpl.receiver.frequency = 20 #f
mcpl.writeHistory = false #b

```

Например:

```

PIConfig conf("file.conf");
cout << conf.allTree();

```

В консоли будет:

```

«gas
  sender
    ip = 127.0.0.1
    port = 0x1001
    frequency = 10
    writeHistory = true
  mcpl
    receiver
      ip = 127.0.0.1
      port = 4012
      frequency = 20
      writeHistory = false»

```

Еще:

```

PIConfig conf("file.conf");
PIConfig::Entry gas = conf.getValue("gas");
cout << gas.getValue("sender.ip") << endl;
cout << conf.getValue("gas.sender.ip") << endl;
cout << conf.getValue("gas").getValue("sender.ip") << endl;
cout << conf.getValue("gas.sender").getValue("ip") << endl;

```

В консоли будет:

```

«127.0.0.1
127.0.0.1
127.0.0.1
127.0.0.1»

```



Еще:

```
PIConfig conf("file.conf");
PIConfig::Branch ports = conf.allLeaves().filter("port");
cout << ports << endl;
```

В консоли будет:

```
«port = 0x1001
port = 4012»
```

Еще:

```
PIString ip;
int port;
PIConfig conf("protocols.conf~");
ip = conf.getValue("mcp1.receiver.ip");
port = conf.getValue("mcp1.receiver.port");
cout << ip << ":" << port << endl;
```

В консоли будет: «127.0.0.1:4012»

## **Последовательный порт**

Работу с последовательным портом в PIP реализует класс **PISerial**. В конструкторе класса указывается имя устройства (например, на Windows - «COM1», на Linux - «/dev/ttyS1», на QNX - «/dev/ser1»), данные, передаваемые в функции возврата, и функция фозврата, вызываемая после приема данных через порт. Функция возврата имеет формат `bool function(void * data, char * rec, int size)`, где `data` - указанные данные, `rec` - принятые данные, `size` - размер принятых данных.

Например:

```
PIString our_data = "test string";

bool recFunc(void * data, char * recData, int recSize) {
    cout << "our data: " << *((PIString*)data) << endl;
    cout << "received " << recSize << " bytes" << endl;
};

PISerial serial("/dev/ttyS0", &our_data, recFunc);

int main() {
    serial.setSpeed(PISerial::S115200);
    serial.setParameters(PISerial::ParityControl |
PISerial::TwoStopBits);
    serial.start();
    FOREVER_WAIT
};
```

Эта программа инициализирует прием по устройству "/dev/ttyS0" со скоростью 115200 бод, контролем четности и двумя стоповыми битами.

Также в качестве данных указывается строка. После приема данных в консоль сообщаются данные (строка) и количество принятых байт.

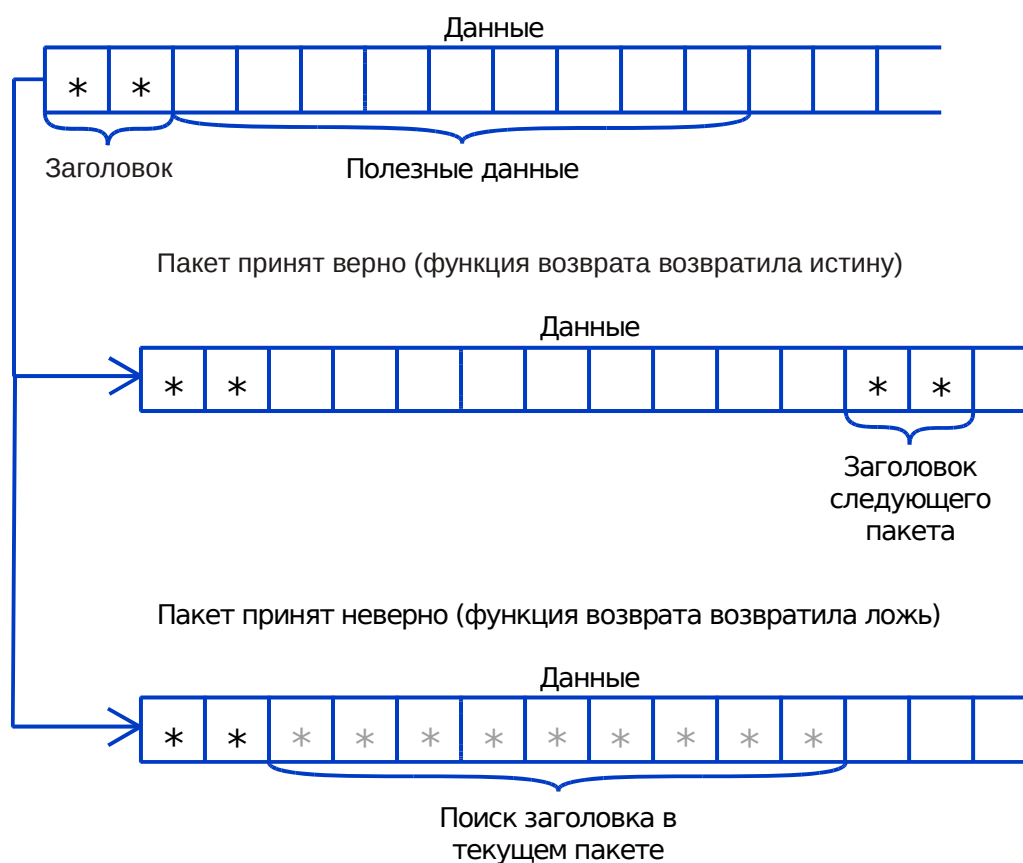
Класс имеет возможность приема данных с фиксированным заголовком. Обычно при передаче по последовательному порту первые несколько байт используют как признак начала пакета. Для включения анализа принимаемых данных используется функция

```
void setReadData(void * headerPtr, int headerSize, int dataSize), где
```

- headerPtr – указатель на заголовок пакета;
- headerSize – размер заголовка пакета;
- dataSize – размер полезных данных.

Если после приема пакета функция возврата возвратила ложь, то класс считает, что неправильно определил начало пакета, и далее ищет в этом же пакете признак начала пакета.

Это хорошо иллюстрирует следующий рисунок:



## Сетевой интерфейс

Работу с сетью в PIP реализует класс **PIEthernet**, который очень похож на **PISerial**. Только в конструкторе вместо устройства указывается IP и порт для прослушки.

Сеть работает по протоколу UDP.

## Протокол

Базовый класс **PIProtocol** реализует прием-передачу данных по заданным каналам, отслеживает качество связи и имеет виртуальные функции для контроля информационного обмена. Он содержит экземпляры классов **PISerial** и **PIEthernet** и может осуществлять прием и передачу данных независимо друг от друга через последовательный порт или по сети.

Качество связи оценивается с помощью таймера, работающего по ожидаемой частоте приема, и имеет тип `PIProtocol::Quality` {Unknown = 1, Failure = 2, Bad = 3, Average = 4, Good = 5} - неизвестно, нету связи, плохая связь, средняя, хорошая.

В классе имеется 2 типа частоты: мгновенная и интегральная. Мгновенная частота вычисляется по задержке последнего принятого пакета, а интегральная вычисляется по определенному количеству ожидаемых пакетов. Это количество определяется из ожидаемой частоты и равно  $3 \cdot \text{частота}$ , но не менее 10. По этому же количеству ожидаемых пакетов определяется качество связи: до получения первого пакета это Unknown, при полностью потерянной связи это Failure, при  $\leq 20\%$  принятых пакетов от ожидаемых это Bad, при  $> 20\%$  и  $\leq 80\%$  это Average, при  $\geq 80\%$  это Good.

Класс имеет и пустой конструктор, но лучше всего использовать второй: `PIProtocol(const PIStr & config, const PIStr & name, void * recHeaderPtr = 0, int recHeaderSize = 0, void * recDataPtr = 0, int recDataSize = 0, void * sendDataPtr = 0, int sendDataSize = 0)`, где:

- `config` - путь к конфигурационному файлу;
- `name` - имя протокола;
- `recHeaderPtr` - указатель на заголовок принимаемой структуры;
- `recHeaderSize` - размер заголовка принимаемой структуры;
- `recDataPtr` - указатель на принимаемую структуру;
- `recHeaderSize` - размер принимаемой структуры;
- `sendDataPtr` - указатель на передаваемую структуру;
- `sendDataSize` - размер передаваемой структуры.

В файле `config` должен быть узел с именем `name`, в котором описан протокол:

- в узле «receiver» описывается приемник;
- в узле «sender» описывается передатчик.

Для использования последовательного порта описываются параметры:

- обязательные:
  - «device» - устройство COM-порта, строковый;
  - «speed» - скорость обмена, бод;
- необязательные:
  - «parity» - включить контроль четности, логический;
  - «twoStopBits» - два стоповых бита вместо одного, логический.

Для использования сети описываются параметры:

- обязательные:
  - «ip» – IP адрес, строка;
  - «port» – порт, целочисленный;
  - «reconnectEnabled» – включить перепоключение по таймеру при неудачном подключении, логический;
  - «reconnectTimeout» – интервал перепоключений, секунды;

Также в узлах «receiver» и «sender» можно задать значение «frequency»: для приемника это необходимый параметр для оценки качества связи, для передатчика это позволяет использовать собственный таймер для отправки пакетов.

В случае использования для приема и передачи последовательного порта можно описывать только узел «receiver», для передатчика будет использоваться это же устройство с теми же параметрами. Аргументы заголовка, заданные в конструкторе, передаются объекту PISerial для наилучшего приема данных.

Если заголовочные аргументы ненулевые и используется сетевой обмен, то считается, что указатель начала структуры для приема – это указатель на заголовок (recHeaderPtr), а размер принимаемой структуры – это сумма размеров заголовка и принимаемой структуры (recHeaderSize + recHeaderSize).

Пример описания протокола в конфигурационном файле:

```
mcpl.receiver.ip = 127.0.0.1 #i
mcpl.receiver.port = 4012 #n
mcpl.receiver.frequency = 20 #f
mcpl.sender.ip = 192.168.0.190 #i
mcpl.sender.port = 4013 #n
mcpl.sender.frequency = 20 #f
```

В этом случае протокол «mcpl» будет принимать и посылать пакеты по сети с частотой 20 Гц.

Другой пример:

```
ts.receiver.device = /dev/ttyS0 #s
ts.receiver.speed = 57600 #n
ts.receiver.parity = false #b
ts.receiver.twoStopBits = false #b
```

Здесь протокол «ts» будет использовать для приема и передачи пакетов COM-порт «/dev/ttyS0», настроенный на скорость 57600 бод, без контроля четности и с одним стоповым битом.

Для управления приемом и передачей данных в классе-наследнике от PIProtocol можно переопределить следующие виртуальные функции:

- bool receive(char \* data, int size) – выполняется сразу после приема данных, до проверки на корректность. По умолчанию копирует данные data в заданный указатель на принимаемую структуру;
- bool validate() – выполняется после приема данных и функции receive, в ней можно проверить данные на корректность, например, проверить поля принятой структуры на правильность, сверить контрольную сумму. Если данные приняты корректно, необходимо вернуть истину, иначе ложь. От возвращаемого значения зависит также контроль качества связи. По умолчанию возвращается исти-

- на;
- `bool aboutSend()` - выполняется непосредственно перед передачей данных. Если вернуть ложь, то передача не осуществится. По умолчанию возвращается истина;
- `uint checksum_i(void * data, int size)` - функция подсчета контрольной суммы, удобно использовать при проверки корректности приема. По умолчанию это побитно инвертированная побайтовая сумма данных `data + 1`;
- `uchar checksum_c(void * data, int size)` - то же, что и выше, только сумма считается в переменной типа `uchar`.

Пример класса-наследника:

```
class MV2: public PIProtocol {
public:
    MV2(const PIString & config): PIProtocol(config, "mv2",
0, 0, &from_mv2, sizeof(from_mv2), &to_mv2, sizeof(to_mv2))
    {
        PIConfig conf(config, PIFile::Read);
        startReceive();
        startSend();
    }

    fromMV2 from_mv2;
    toMV2 to_mv2;

private:
    bool validate() {
        if (from_mv2.checksum != checksum_c(&from_mv2,
sizeof(from_mv2) - 1)) return false;
        return true;
    }
    bool aboutSend() {
        to_mv2.checksum = checksum_c(&to_mv2,
sizeof(to_mv2) - 1);
        return true;
    }
};
```

Это не рабочий пример, а демонстрация создания своего протокола переопределением `PIProtocol`. `fromMV2` и `toMV2` - это структуры приема и передачи данных, они здесь не объявлены. Для работы экземпляра данного класса необходимо всего лишь создать его экземпляр в рабочей программе. После создания объекта внутри него запустятся два таймера и один поток: таймеры качества связи и отправки пакетов и поток приема.

Для получения информации о протоколе существуют функции:

- `float immediateFrequency()` - мгновенная частота приема;
- `float integralFrequency()` - интегральная частота приема;
- `ullong receiveCount()` - количество корректно принятых пакетов;

- `ullong wrongCount()` - количество некорректно принятых пакетов;
- `ullong sendCount()` - количество отправленных пакетов;
- `PIProtocol::Quality quality()` - качество связи;
- `PIString receiverDeviceState()` - состояние приемника;
- `PIString senderDeviceState()` - состояние передатчика.

Перечисленные выше функции для удобного интегрирования с консолью `PIConsole` имеют аналоги с приставкой «\_ptr», которые возвращают соответствующие указатели, которые можно передавать функциям `addVariable`. Также `PIProtocol` имеет функции `PIString receiverDeviceName()` и `PIString senderDeviceName()`, которые возвращают полные имена приемника и передатчика. Для COM-портов это имя формата «`/dev/ttyS0`», для сети - «`127.0.0.1:1024`».

## Сигналы

Приложения могут принимать сигналы, например `SIGINT`, генерируемый терминалом при нажатии `Ctrl+C`. По умолчанию за реакцию на сигналы отвечает системная библиотека, но с помощью класса **`PISignals`** можно переопределить обработчик нужных сигналов на свой. Этот класс определяет перечисление сигналов `enum Signal`:

- `Interrupt` - прерывание с клавиатуры (`Ctrl+C`);
- `Illegal` - неверная инструкция;
- `Abort` - ;
- `FPE` - исключения плавающей точки;
- `SegFault` - ошибка сегментирования;
- `Termination` - завершение;
- Далее только для \*NIX/QNX систем:
- `Hangup` - отсоединение от текущего терминала;
- `Quit` - выход (`Ctrl+\`);
- `Kill` - убить процесс;
- `BrokenPipe` - некорректный `pipe`;
- `Timer` - сигнал таймеры системы;
- `UserDefined1` - определенный пользователем 1;
- `UserDefined2` - определенный пользователем 2;
- `ChildStopped` - дочерний процесс остановлен или завершен;
- `Continue` - продолжить выполнение;
- `StopProcess` - остановить выполнение;
- `StopTTY` - остановить вывод в терминал;
- `StopTTYInput` - остановить ввод из терминала для дочерних процессов;
- `StopTTYOutput` - остановить вывод в терминал для дочерних процессов;
- Для всех систем:
- `All` - все сигналы.

Этот класс используется только как пространство имен, весь функционал реализован через статические функции:

- `setSlot(SignalEvent slot)` - установить свою функцию-обработчик

- сигналов, `SignalEvent` это указатель на функцию формата `void function(PISignals::Signal)`;
- `grabSignals(PIFlags<PISignals::Signal> signals)` - переопределить обработчик указанных сигналов на свой;
  - `raiseSignal(PISignals::Signal signal)` - вызвать сигнал `signal`.

Пример:

```
void signalFunc(PISignals::Signal signal) {
    if (signal == PISignals::Interrupt) cout << "Ctrl+C
pressed" << endl;
};

int main() {
    PISignals::setSlot(signalFunc);
    PISignals::grabSignals(PISignals::Interrupt);
    FOREVER_WAIT
};
```

## **Анализ командной строки**

Приложению часто передают некоторые ключи и аргументы при запуске, из командной строки. Для разбора ключей можно использовать `int argc, char * argv[]` функции `main`, но для автоматизации этого процесса создан класс **PICLI** (Command Line Interface). В конструкторе ему передаются аргументы функции `main` - `int argc` и `char * argv[]`.

Ключи аргумента могут быть полными и короткими, и начинаются с определенной приставки (по умолчанию «--» и «-» соответственно). Несколько коротких ключей могут идти слитно и иметь одну общую приставку в начале. Каждый аргумент может иметь значение, которое должно следовать сразу после ключа через пробел.

Для добавления аргумента используется функция `addArgument`. Первый аргумент функции - это имя аргумента, последний (необязательный) - это логическое значение есть ли у аргумента значение, по умолчанию ложь. Вторым и третьим аргументами могут идти короткий и полный ключи аргумента, по умолчанию полный ключ совпадает с именем аргумента, а короткий ключ - первая буква полного имени ключа. Например:

- `addArgument("debug")` - полный ключ = "debug", короткий = "d";
- `addArgument("debug", "D")` - полный ключ = "debug", короткий = "D";
- `addArgument("debug", "D", "Dbg")` - полный ключ = "Dbg", короткий = "D";

Для проверки вхождения аргумента в команду запуска приложения используется функция `bool hasArgument(const PIString & name)`, где `name` - имя аргумента.

Для получения значения аргумента используется функция `PIString argumentValue(const PIString & name)`, где `name` - имя аргумента.

Для изменения полной и короткой приставок используются функции `setShortKeyPrefix` и `setFullKeyPrefix`.

Пример:

```
int main(int argc, char * argv[]) {
    PICLI cli(argc, argv);
    cli.addArgument("debug");
    cli.addArgument("value", "V", "Val", true);
    if (cli.hasArgument("debug"))
        cout << "has debug" << endl;
    if (cli.hasArgument("value"))
        cout << "value = " << cli.argumentValue("value") <<
endl;
};
```

Результаты запуска данной программы:

```
peri4@peri4-gentoo ~/pprojects/pip $ ./pip_test
peri4@peri4-gentoo ~/pprojects/pip $ ./pip_test -d
has debug
peri4@peri4-gentoo ~/pprojects/pip $ ./pip_test --debug
has debug
peri4@peri4-gentoo ~/pprojects/pip $ ./pip_test -V
value =
peri4@peri4-gentoo ~/pprojects/pip $ ./pip_test -V 123
value = 123
peri4@peri4-gentoo ~/pprojects/pip $ ./pip_test --Val 123
value = 123
peri4@peri4-gentoo ~/pprojects/pip $ ./pip_test --Va 123
peri4@peri4-gentoo ~/pprojects/pip $ ./pip_test --Va 123 --debug
has debug
peri4@peri4-gentoo ~/pprojects/pip $ ./pip_test -d --Val 123
has debug
value = 123
peri4@peri4-gentoo ~/pprojects/pip $ ./pip_test -dV 123
has debug
value = 123
peri4@peri4-gentoo ~/pprojects/pip $ ./pip_test -Vd 123
has debug
value =
```

## Процесс

Для запуска и контроля процессов существует класс **PIProcess**. Класс может запускать процесс, ожидать его завершения, управлять процессом, перехватывать его ввод и вывод.

Процесс не завершается, если запустивший его экземпляр класса **PIProcess** перестал существовать.

Для запуска процесса с текущим окружением и в текущей рабочей директории используются функции:

- `void exec(const PIStrng & program)`, где `program` – имя запускаемого файла;
- `void exec(const PIStrng & program, const PIStrng & arg)`, где



- arg- аргумент командной строки;
- `exec(const PIStrng & program, const PIStrng & arg1, const PIStrng & arg2);`
- `exec(const PIStrng & program, const PIStrng & arg1, const PIStrng & arg2, const PIStrng & arg3);`
- `exec(const PIStrng & program, const PIStrngList & args)`, где `args` - список аргументов командной строки.

Для изменения окружения процесса используются функции:

- `PIStrngList environment()` - вернуть текущее окружение дочернего процесса;
- `static PIStrngList currentEnvironment()` - вернуть текущее окружения главного приложения;
- `clearEnvironment()` - очистить окружение;
- `removeEnvironmentVariable(const PIStrng & variable)` - удалить из окружения переменную с именем `variable`;
- `setEnvironmentVariable(const PIStrng & variable, const PIStrng & value)` - установить переменной окружения с именем `variable` значение `value`, если такой переменной нет, она создается.

Для изменения рабочей директории используются функции:

- `PIStrng workingDirectory()` - вернуть текущую рабочую директорию или пустую строку, если используется рабочая директория главного приложения;
- `void setWorkingDirectory(const PIStrng & path)` - установить рабочую директорию `path`;
- `void resetWorkingDirectory()` - сбросить рабочую директорию.

Для захвата ввода/вывода процесса используются функции:

- `void setGrabInput(bool yes)` - разрешить захват ввода;
- `void setInputFile(const PIStrng & path)` - установить ввод как файл `path`;
- `void unsetInputFile()` - установить ввод как внутренний буфер `PIProcess`.

Также есть функции аналогичные этим трем для управления потоками вывода и ошибок, вместо «Input» в их названиях «Output» и «Error».

Для ожидания завершения процесса используется функция `bool waitForFinish(int timeout_msecs = 60000)`, где `timeout_msecs` - количество миллисекунд для ожидания завершения, -1 для бесконечного ожидания, по умолчанию 1 минута. Если функция дождалась завершения процесса, то возвращается истина, если истекло время ожидания, то возвращается ложь.

Для получения содержимого перехваченных потоков вывода и ошибок используются функции `PIByteArray readOutput()` и `PIByteArray readError()`.

## Описание классов

PIFlags<Type>

public:

**PIFlags**()

**PIFlags**(Enum e)

**PIFlags**(const PIFlags & f)

**PIFlags**(const int i)

void **operator** =(const PIFlags & f)

void **operator** =(const Enum & e)

void **operator** =(const int & i)

void **operator** |(const PIFlags & f)

void **operator** |(const Enum & e)

void **operator** |(const int i)

void **operator** &=(const PIFlags & f)

void **operator** &=(const Enum & e)

void **operator** &=(const int i)

PIFlags & **operator** |(PIFlags f) const

PIFlags & **operator** |(Enum e) const

PIFlags & **operator** |(int i) const

PIFlags & **operator** &(PIFlags f) const

PIFlags & **operator** &(Enum e) const

PIFlags & **operator** &(int i) const

bool **operator** [](Enum e) – проверка на вхождение e

**operator** *int*() const – неявное преобразование в

int

PIVector<Type>

наследован от std::vector<Type>

public:

```
PIVector()  
PIVector(const Type & value)  
PIVector(const Type & v0, const Type & v1)  
PIVector(const Type & v0, const Type & v1, const Type & v2)  
PIVector(const Type & v0, const Type & v1, const Type & v2,  
        const Type & v3)  
PIVector(uint size, const Type & value = Type())  
const Type & at(uint index) const  
Type & at(uint index)  
const Type * data(uint index = 0) const  
Type * data(uint index = 0)  
int size_s() const  
bool isEmpty() const  
PIVector & fill(const Type & t)  
PIVector & pop_front()  
PIVector & push_front(const Type & t)  
PIVector & remove(uint num)  
PIVector & remove(uint num, uint count)  
PIVector & remove(const Type & t) – удаление всех элементов  
        равных t  
PIVector & operator <<(const Type & t) – добавление  
        элемента t  
PIVector & operator <<(const PIVector & t) – добавление  
        вектора t  
bool contain(const Type & v) const – проверка на  
        вхождение элемента v
```

PIList<Type>

наследован от std::list<Type>

public:

```
PIList()  
PIList(const Type & value)  
PIList(const Type & v0, const Type & v1)  
PIList(const Type & v0, const Type & v1, const Type & v2)  
PIList(const Type & v0, const Type & v1, const Type & v2,  
        const Type & v3)  
PIList(uint size, const Type & value = Type())  
const Type * data(uint index = 0) const  
Type * data(uint index = 0)  
int size_s() const  
bool isEmpty() const  
PIList & fill(const Type & t)  
PIList & remove(uint num)  
PIList & remove(uint num, uint count)  
PIList & insert(uint pos, const Type & t)  
PIList & operator <<(const Type & t) – добавление  
        элемента t  
PIVector toVector()
```

PISet<Type>

наследован от std::set<Type>

public:

**PISet**()

**PISet**(const Type & value)

**PISet**(const Type & v0, const Type & v1)

**PISet**(const Type & v0, const Type & v1, const Type & v2)

**PISet**(const Type & v0, const Type & v1, const Type & v2, const  
Type & v3)

int **size\_s**() const

bool **isEmpty**() const

PISet & **remove**(uint num)

PISet & **remove**(uint num, uint count)

PISet & **operator <<**(const Type & t) – добавление элемента t

bool **operator []**(const Type & t) – проверка на вхождение

t

PIVector **toVector**()

PIStack<Type>

наследован от PIVector<Type>

public:

**PIStack**()

**PIStack**(const Type & value)

**PIStack**(const Type & v0, const Type & v1)

**PIStack**(const Type & v0, const Type & v1, const Type & v2)

**PIStack**(const Type & v0, const Type & v1, const Type & v2,  
const Type & v3)

PIStack & **push**(const Type & v) – положить в стек v

Type **pop**() – взять из стека

Type & **top**() – вершина стека

PIVector **toVector**()

PIDeque<Type>

наследован от std::deque<Type>

public:

**PIDeque**()

**PIDeque**(const Type & value)

**PIDeque**(const Type & v0, const Type & v1)

**PIDeque**(const Type & v0, const Type & v1, const Type & v2)

**PIDeque**(const Type & v0, const Type & v1, const Type & v2,  
const Type & v3)

int **size\_s**() const

bool **isEmpty**() const

PIDeque & **operator** <<(const Type & t) – добавление  
элемента t

PIVector<Type> **toVector**()

PIQueue<Type>

наследован от PDeque<Type>

public:

**PIQueue**()

**PIQueue**(const Type & value)

**PIQueue**(const Type & v0, const Type & v1)

**PIQueue**(const Type & v0, const Type & v1, const Type & v2)

**PIQueue**(const Type & v0, const Type & v1, const Type & v2,  
const Type & v3)

PIQueue & **enqueue**(const Type & v) – поставить в  
очередь v

Type **dequeue**() – взять из очереди

const Type & **head**() const – голова очереди

PIVector<Type> **toVector**()



PIMap<Type, Key>

наследован от PISet<PIPair<Key, Type> >

public:

**PIMap**()

**PIMap**(const Type & value, const Key & key)

PIMap & **insert**(const Type & value, const Key & key)

Type **value**(Key key)

Type **operator []**(Key key)

## PIByteArray

наследован от PIVector<uchar>

public:

```
PIByteArray()  
PIByteArray(const uint size)  
PIByteArray(const char * data, const uint size)  
PIByteArray(const uchar * data, const uint size)  
PIByteArray & convertToBase64()  
PIByteArray & convertFromBase64()  
PIByteArray & compressRLE(uchar threshold = 192)  
PIByteArray & decompressRLE(uchar threshold = 192)  
PIByteArray toBase64()  
PIByteArray fromBase64()  
PIByteArray compressedRLE(uchar threshold = 192)  
PIByteArray decompressedRLE(uchar threshold = 192)
```

## PIBitArray

public:

```
PIBitArray()  
PIBitArray(const int & size)  
PIBitArray(uchar val)  
PIBitArray(ushort val)  
PIBitArray(uint val)  
PIBitArray(ulong val)  
PIBitArray(ullong val)  
PIBitArray(uchar * bytes, uint size)  
uint bitSize() const  
uint byteSize() const  
PIBitArray & resize(const uint & size)  
PIBitArray & clearBit(const uint & index)  
PIBitArray & setBit(const uint & index)  
PIBitArray & writeBit(const uint & index, const bool &  
value)  
PIBitArray & writeBit(const uint & index, const uchar &  
value)  
PIBitArray & insert(const uint & index, const bool & value)  
PIBitArray & insert(const uint & index, const uchar & value)  
PIBitArray & push_back(const bool & value)  
PIBitArray & push_back(const uchar & value)  
PIBitArray & push_front(const bool & value)  
PIBitArray & push_front(const uchar & value)  
PIBitArray & pop_back()  
PIBitArray & pop_front()  
PIBitArray & append(const PIBitArray & ba)  
uchar * data()  
uchar toUChar()  
ushort toUShort()  
uint toUInt()  
ulong toULong()  
ullong toULLong()  
bool at(const uint & index) const  
bool operator [](const uint & index) const  
void operator +=(const PIBitArray & ba)  
bool operator ==(const PIBitArray & ba) const  
bool operator !=(const PIBitArray & ba) const  
void operator =(const uchar & val)  
void operator =(const ushort & val)  
void operator =(const uint & val)  
void operator =(const ulong & val)  
void operator =(const ullong & val)
```

PIChar

public:

```
PIChar()  
PIChar(const char c)  
PIChar(const short c)  
PIChar(const int c)  
PIChar(const uchar c)  
PIChar(const ushort c)  
PIChar(const uint c)  
PIChar(const char * c)  
PIChar & operator =(const char v)  
bool operator ==(const PIChar & o) const  
bool operator !=(const PIChar & o) const  
bool operator >(const PIChar & o) const  
bool operator <(const PIChar & o) const  
bool operator >=(const PIChar & o) const  
bool operator <=(const PIChar & o) const  
bool isDigit() const  
bool isGraphical() const  
bool isControl() const  
bool isLower() const  
bool isUpper() const  
bool isPrint() const  
bool isSpace() const  
bool isAlpha() const  
bool isAscii() const  
int toInt() const  
const wchar_t * toWCharPtr() const  
const char * toCharPtr() const  
const wchar_t toWChar() const  
char toAscii() const  
int unicode16Code() const  
PIChar toUpper() const  
PIChar toLower() const
```

## PIString

наследован от PIVector<PIChar>

public:

```
PIString()
PIString(const PIChar c)
PIString(const char * str)
PIString(const wchar_t * str)
PIString(const string & str)
PIString(const wstring & str)
PIString(const PIByteArray & ba)
PIString(const char * str, const int len)
PIString(const int len, const char c)
PIString(const int len, const PIChar & c)
PIString(const PIString & str)
PIString & operator +=(const PIChar c)
PIString & operator +=(const char * str)
PIString & operator +=(const wchar_t * str)
PIString & operator +=(const string & str)
PIString & operator +=(const PIByteArray & ba)
PIString & operator +=(const PIString & str)
PIString & operator +=(const wstring & str)
bool operator ==(const PIString & str) const;
bool operator !=(const PIString & str) const
bool operator <(const PIString & str) const
bool operator >(const PIString & str) const;
bool operator <=(const PIString & str) const
bool operator >=(const PIString & str) const
PIString & operator <<(const PIString & str)
PIString & operator <<(const PIChar c)
PIString & operator <<(const char * str)
PIString & operator <<(const wchar_t * str)
PIString & operator <<(const string & str)
PIString & operator <<(const int & num)
PIString & operator <<(const short & num)
PIString & operator <<(const long & num)
PIString & operator <<(const float & num)
PIString & operator <<(const double & num)
PIString mid(const int start, const int len = -1) const
PIString left(const int len) const
PIString right(const int len) const
PIString & cutMid(const int start, const int len)
PIString & cutLeft(const int len)
PIString & cutRight(const int len)
PIString & trim()
PIString trimmed() const
PIString & replace(const int from, const int count, const
PIString & with)
PIString replaced(const int from, const int count, const
PIString & with) const
```

```

    PIStrng &      replace(const PIStrng & what, const PIStrng &
with, bool * ok = 0)
    PIStrng      replaced(const PIStrng & what, const PIStrng
& with, bool * ok = 0) const
    PIStrng &    replaceAll(const PIStrng & what, const
PIStrng & with)
    PIStrng      replaceAll(const PIStrng & what, const
PIStrng & with) const
    PIStrng &    insert(const int index, const PIChar & c)
    PIStrng &    insert(const int index, const char & c)
    PIStrng &    insert(const int index, const PIStrng & str)
    PIStrng &    insert(const int index, const char * c)
    PIStrng &    expandRightTo(const int len, const PIChar & c)
    PIStrng &    expandLeftTo(const int len, const PIChar & c)
    const char * data()
    const string stdString() const
    wstring      stdWString() const
    PIStrng      toArray()
    PIStrngList  split(const PIStrng & delim) const – разбить
строку по разделителю delim на массив строк
    PIStrng      toUpperCase() const
    PIStrng      toLowerCase() const
    PIStrng      toNativeDecimalPoints() const
    int          find(const char str, const int start = 0) const
    int          find(const PIStrng str, const int start = 0)
const
    int          find(const char * str, const int start = 0)
const
    int          find(const string str, const int start = 0)
const
    int          findLast(const char str, const int start = 0)
const
    int          findLast(const PIStrng str, const int start =
0) const
    int          findLast(const char * str, const int start = 0)
const
    int          findLast(const string str, const int start = 0)
const
    int          length() const
    bool         isEmpty() const
    bool         toBool() const
    char         toChar() const
    short        toShort() const
    int          toInt() const
    long         toLong() const
    llong        toLLong() const
    float        toFloat() const
    double       toDouble() const
    ldouble      toLDouble() const
    PIStrng &    setNumber(const int value)

```

PIString & **setNumber**(const short value)  
PIString & **setNumber**(const long value)  
PIString & **setNumber**(const float value)  
PIString & **setNumber**(const double value)  
PIString & **setNumber**(const ldouble value)

статические функции:

PIString **fromNumber**(const int value)  
PIString **fromNumber**(const uint value)  
PIString **fromNumber**(const short value)  
PIString **fromNumber**(const long value)  
PIString **fromNumber**(const float value)  
PIString **fromNumber**(const double value)  
PIString **fromNumber**(const ldouble value)  
PIString **fromBool**(const bool value)

## PIStringList

наследован от PIVector<PIString>

public:

```
PIStringList()  
PIStringList(const PIString & str)  
PIStringList(const PIString & s0, const PIString & s1)  
PIStringList(const PIString & s0, const PIString & s1, const  
PIString & s2)  
PIStringList(const PIString & s0, const PIString & s1, const  
PIString & s2, const PIString & s3)  
PIString      join(const PIString & delim) const – соединить  
все строки в одну с разделителем delim  
PIStringList & removeStrings(const PIString & value)  
PIStringList & remove(uint num)  
PIStringList & remove(uint num, uint count)  
PIStringList & removeDuplicates() – удалить повторяющиеся  
строки  
uint          contentSize() – общая длина строк
```



PIFile

public:

**PIFile**()

**PIFile**(const PIStrng & path, PIFlags<Mode> mode = Read |

Write)

bool **open**(const PIStrng & path, PIFlags<Mode> mode)

bool **open**(PIFlags<Mode> mode)

bool **open**(const PIStrng & path)

bool **open**()

void **close**()

void **clear**() – очистить файл

void **seek**(llong pos) – перейти к позиции pos

void **seekToBegin**() – перейти к началу файла

void **seekToEnd**() – перейти к концу файла

void **seekToLine**(llong line) – перейти к строке line

void **resize**(llong new\_size, char fill = 0)

void **fill**(char c) – заполнить файл байтами c

void **flush**() – обновить файл

PIStrng **readLine**() – прочитать строку

llong **readAll**(void \* data) – прочитать всё содержимое

в data

PIByteArray **readAll**() – прочитать всё содержимое в байтовый

массив

void **remove**() – удалить файл

PIStrng **path**() const

void **setPath**(const PIStrng & path)

PIFlags<Mode> **mode**() const

llong **size**()

llong **pos**()

bool **isOpen**()

bool **isEnd**()

bool **isEmpty**()

PIFile & **writeData**(const void \* data, int size)

PIFile & **readData**(void \* data, int size)

PIFile & **writeBinary**(const char v)

PIFile & **writeBinary**(const short v)

PIFile & **writeBinary**(const int v)

PIFile & **writeBinary**(const long v)

PIFile & **writeBinary**(const uchar v)

PIFile & **writeBinary**(const ushort v)

PIFile & **writeBinary**(const uint v)

PIFile & **writeBinary**(const ulong v)

PIFile & **writeBinary**(const float v)

PIFile & **writeBinary**(const double v)

PIFile & **operator** <<(const char & v)

PIFile & **operator** <<(const PIStrng & v)

PIFile & **operator** <<(const PIByteArray & v)

PIFile & **operator** <<(const short & v)

PIFile & **operator** <<(const int & v)

```
PIFile &      operator <<(const long & v)
PIFile &      operator <<(const uchar & v)
PIFile &      operator <<(const ushort & v)
PIFile &      operator <<(const uint & v)
PIFile &      operator <<(const ulong & v)
PIFile &      operator <<(const float & v)
PIFile &      operator <<(const double & v)
PIFile &      operator >>(char & v)
PIFile &      operator >>(short & v)
PIFile &      operator >>(int & v)
PIFile &      operator >>(long & v)
PIFile &      operator >>(uchar & v)
PIFile &      operator >>(ushort & v)
PIFile &      operator >>(uint & v)
PIFile &      operator >>(ulong & v)
PIFile &      operator >>(float & v)
PIFile &      operator >>(double & v)
```

PIThread

public:

```
PIThread()  
PIThread(bool startNow, int run_delay)  
bool start(int run_delay = -1)  
bool startOnce()  
void stop(bool wait = false)  
void terminate()  
void terminate(bool hard = false)  
void setPriority(PIThread::Priority prior)  
PIThread::Priority priority() const  
bool isRunning() const  
bool waitForFinish(int timeout_msecs)  
bool waitForStart(int timeout_msecs)  
void needLockRun(bool need)  
void lock()  
void unlock()  
PIMutex & mutex()
```

private:

```
virtual void begin() – выполняется в начале потока  
virtual void run() – рабочее тело цикла потока  
virtual void end() – выполняется по завершении потока
```

## PITimer

наследован от PIThread (только на Windows)

public:

```
PITimer()  
PITimer(TimerEvent slot, void * data)  
void      setData(void * data)  
void      setSlot(TimerEvent slot)  
void      reset()  
void      start(double msec)  
void      stop()  
bool      isRunning() const  
void      needLockRun(bool need)  
void      lock()  
void      unlock()  
void      addDelimiter(int delim, TimerEvent slot = 0)  
void      removeDelimiter(int delim)  
void      removeDelimiter(TimerEvent slot)  
void      removeDelimiter(int delim, TimerEvent slot)  
void      clearDelimiters()  
double    elapsed_n()  
double    elapsed_u()  
double    elapsed_m()  
double    elapsed_s()
```

## PIEvaluator

public:

```
PIEvaluator()  
bool check(const PIStr & string)  
int setVariable(const PIStr & name, complexd  
value = 0.)  
void setVariable(int index, complexd value = 0.)  
void setCustomVariableValue(int index, complexd  
value = 0.)  
complexd evaluate()  
void removeVariable(const PIStr & name)  
void clearCustomVariables()  
int variableIndex(const PIStr & name) const  
PIStrList unknownVariables()  
PIStr expression()  
PIStr error()  
complexd lastResult()
```

PIKbdListener

наследован от PThread

public:

```
PIKbdListener()  
PIKbdListener(KBFunc slot, void * data)  
void setData(void * data)  
void setSlot(KBFunc slot)  
void enableExitCapture(char key = 'Q')  
void disableExitCapture()  
bool exitCaptured() const  
char exitKey() const  
bool isActive()  
void setActive(bool yes)
```

## PIConsole

наследован от PITHread

public:

```
PIConsole()
PIConsole(bool startNow, KBFunc slot)
void addString(const PIStrng & name, int column,
PIFlags<PIConsole::Format> format)
void addVariable(const PIStrng & name, PIStrng * ptr,
int column, PIFlags<PIConsole::Format> format)
void addVariable(const PIStrng & name, char * ptr, int
column, PIFlags<PIConsole::Format> format)
void addVariable(const PIStrng & name, bool * ptr, int
column, PIFlags<PIConsole::Format> format)
void addVariable(const PIStrng & name, short * ptr, int
column, PIFlags<PIConsole::Format> format)
void addVariable(const PIStrng & name, int * ptr, int
column, PIFlags<PIConsole::Format> format)
void addVariable(const PIStrng & name, long * ptr, int
column, PIFlags<PIConsole::Format> format)
void addVariable(const PIStrng & name, llong * ptr, int
column, PIFlags<PIConsole::Format> format)
void addVariable(const PIStrng & name, uchar * ptr, int
column, PIFlags<PIConsole::Format> format)
void addVariable(const PIStrng & name, ushort * ptr,
int column, PIFlags<PIConsole::Format> format)
void addVariable(const PIStrng & name, uint * ptr, int
column, PIFlags<PIConsole::Format> format)
void addVariable(const PIStrng & name, ulong * ptr, int
column, PIFlags<PIConsole::Format> format)
void addVariable(const PIStrng & name, ullong * ptr,
int column, PIFlags<PIConsole::Format> format)
void addVariable(const PIStrng & name, float * ptr, int
column, PIFlags<PIConsole::Format> format)
void addVariable(const PIStrng & name, double * ptr,
int column, PIFlags<PIConsole::Format> format)
void addBitVariable(const PIStrng & name, void * ptr,
int fromBit, int bitCount, int column, PIFlags<PIConsole::Format>
format)
void a ddEmptyLine(int column, uint count)
PIStrng getString(int x, int y)
short getShort(int x, int y)
int getInt(int x, int y)
float getFloat(int x, int y)
double getDouble(int x, int y)
PIStrng getString(const PIStrng & name)
short getShort(const PIStrng & name)
int getInt(const PIStrng & name)
float getFloat(const PIStrng & name)
double getDouble(const PIStrng & name)
```

```

uint      tabsCount() const
PIString  currentTab() const
int       addTab(const PIString & name, char bind_key = 0)
void      removeTab(uint index)
void      removeTab(const PIString & name)
bool      setTab(uint index)
bool      setTab(const PIString & name)
bool      setTabBindKey(uint index, char bind_key)
bool      setTabBindKey(const PIString & name, char bind_key)
void      clearTabs(bool clearScreen = true)
void      addCustomStatus(const PIString & str)
void      clearCustomStatus()
void      clearVariables(bool clearScreen = true)
void      waitForFinish()
void      start(bool wait)
void      stop(bool clear)
PIString  fstr(PIFlags<PIConsole::Format> format)
void      enableExitCapture(char key = 'Q')
void      disableExitCapture()
bool      exitCaptured() const
char      exitKey() const

```



PIConfig

наследован от PIFile

public:

**PIConfig**(const PIStrng & path, PIFlags<Mode> mode)

Entry & **getValue**(const PIStrng & vname, const PIStrng & def, bool \* exist = 0)

## PISerial

наследован от PThread

public:

```
PISerial()  
PISerial(PIString name, void * data, SerialFunc slot)  
void setSlot(SerialFunc func)  
void setSpeed(PISerial::Speed speed)  
void setOutSpeed(PISerial::Speed speed)  
void setInSpeed(PISerial::Speed speed)  
void setDevice(const PIString & dev)  
void setParameters(PIFlags<PISerial::Parameters>  
parameters)  
void setData(void * d)  
void setReadData(void * headerPtr, int headerSize, int  
dataSize)  
bool send(char * data, int size)  
bool init()  
bool initialized() const  
void terminate()
```

## PIEthernet

наследован от PThread

public:

```
PIEthernet()  
PIEthernet(PIString ip, int port, void * data, EthernetFunc  
slot)  
void setSlot(EthernetFunc func)  
void setData(void * d)  
void setReadAddress(PIString ip, int port)  
void setSendAddress(PIString ip, int port)  
bool send(PIString ip, int port, char * data, int size)  
bool send(char * data, int size)  
bool init()  
bool initSend()  
bool receiverInitialized() const  
bool senderInitialized() const  
void terminate()
```

PIProtocol

public:

```
PIProtocol()
PIProtocol(const PIStrng & config, const PIStrng & name,
void * recHeaderPtr, int recHeaderSize, void * recDataPtr, int
recDataSize, void * sendDataPtr, int sendDataSize)
void startReceive(float exp_frequency)
void stopReceive()
void setExpectedFrequency(float frequency)
void setReceiverDevice(const PIStrng & device,
PISerial::Speed speed, bool force = false)
void setReceiverData(void * dataPtr, int
dataSize)
void setReceiverAddress(const PIStrng & ip,
int port, bool force = false)
void setReceiverParameters(PIFlags<PISerial::
Parameters> parameters)
void setReceiveSlot(ReceiveFunc slot)
void startSend(float frequency)
void stopSend()
void setSenderFrequency(float frequency)
void setSenderDevice(const PIStrng & device,
PISerial::Speed speed, bool force = false)
void setSenderData(void * dataPtr, int
dataSize)
void setSenderAddress(const PIStrng & ip, int
port, bool force = false)
void setSenderParameters(PIFlags<PISerial::
Parameters> parameters)
void start()
void stop()
void send()
void send(const void * data, int size)
void setName(const PIStrng & name)
PIStrng name() const
float immediateFrequency() const
float * immediateFrequency_ptr()
float integralFrequency() const
float * integralFrequency_ptr()
ullong receiveCount() const
ullong * receiveCount_ptr()
ullong wrongCount() const
ullong * wrongCount_ptr()
ullong sendCount() const
ullong * sendCount_ptr()
PIProtocol::Quality quality() const
int * quality_ptr()
PIStrng receiverDeviceName() const
PIStrng senderDeviceName() const
```

```
PIString  
PIString *  
PIString  
PIString *  
void *  
void *  
  
receiverDeviceState() const  
receiverDeviceState_ptr()  
senderDeviceState() const  
senderDeviceState_ptr()  
receiveData()  
sendData()
```

protected:

```
virtual bool  
virtual bool  
virtual uint  
virtual uchar  
virtual bool  
  
receive(char * data, int size)  
validate()  
checksum_i(void * data, int size)  
checksum_c(void * data, int size)  
aboutSend()
```

## PISignals

статические функции:

```
static void setSlot(SignalEvent slot)
static void grabSignals(PIFlags<PISignals::Signal> signals)
static void raiseSignal(PISignals::Signal signal)
```

## PICLI

public:

```
PICLI(int argc, char * argv[])
void      addArgument(const PIStrng & name, bool value)
void      addArgument(const PIStrng & name, const PIChar
& shortKey, bool value)
void      addArgument(const PIStrng & name, const char *
shortKey, bool value)
void      addArgument(const PIStrng & name, const PIChar
& shortKey, const PIStrng & fullKey, bool value)
void      addArgument(const PIStrng & name, const char *
shortKey, const PIStrng & fullKey, bool value)
PIStrng   rawArgument(int index)
PIStrng   mandatoryArgument(int index)
PIStrng   optionalArgument(int index)
PIStrngList rawArguments() const
PIStrngList mandatoryArguments() const
PIStrngList optionalArguments() const
PIStrng   programCommand() const
bool      hasArgument(const PIStrng & name)
PIStrng   argumentValue(const PIStrng & name)
PIStrng   argumentShortKey(const PIStrng & name)
PIStrng   argumentFullKey(const PIStrng & name)
PIStrng   shortKeyPrefix() const
PIStrng   fullKeyPrefix() const
int       mandatoryArgumentsCount() const
int       optionalArgumentsCount() const
void      setShortKeyPrefix(const PIStrng & prefix)
void      setFullKeyPrefix(const PIStrng & prefix)
void      setMandatoryArgumentsCount(const int count)
void      setOptionalArgumentsCount(const int count)
```

## PIProcess

наследован от PThread (private)

public:

```
PIProcess()
int          exitCode() const
int          pID() const
void        setGrabInput(bool yes)
void        setGrabOutput(bool yes)
void        setGrabError(bool yes)
void        setInputFile(const PString & path)
void        setOutputFile(const PString & path)
void        setErrorFile(const PString & path)
void        unsetInputFile()
void        unsetOutputFile()
void        unsetErrorFile()
PString     workingDirectory() const
void        setWorkingDirectory(const PString & path)
void        resetWorkingDirectory()
void        exec(const PString & program)
void        exec(const PString & program, const PString &
arg)
void        exec(const PString & program, const PString &
arg1, const PString & arg2)
void        exec(const PString & program, const PString &
arg1, const PString & arg2, const PString & arg3)
void        exec(const PString & program, const
PStringList & args)
void        terminate()
bool        waitForFinish(int timeout_msecs = 60000)
PByteArray  readOutput()
PByteArray  readError()
PStringList environment()
void        clearEnvironment()
void        removeEnvironmentVariable(const PString &
variable)
void        setEnvironmentVariable(const PString &
variable, const PString & value)
```

статические:

```
static PStringList    currentEnvironment()
```